TECMO™

NES-K2-ESP

SOLOMON'S KEY 2™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

©

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricacion, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

El rescate de la isla de Coolmint

Esta historia tuvo lugar hace mucho, mucho tiempo, cuando el poderoso mago Dana era un simple principiante en la escuela de magos.
Al norte, en el mar del norte más lejano de aquí, había una pequeña isla hecha completamente de hielo. Esta isla se llamaba la isla de Coolmint. En ella vivían un gran número de personas en paz u armonía, incluyendo a Santa Claus y los hombres de nieve, junto con las hadas de invierno.

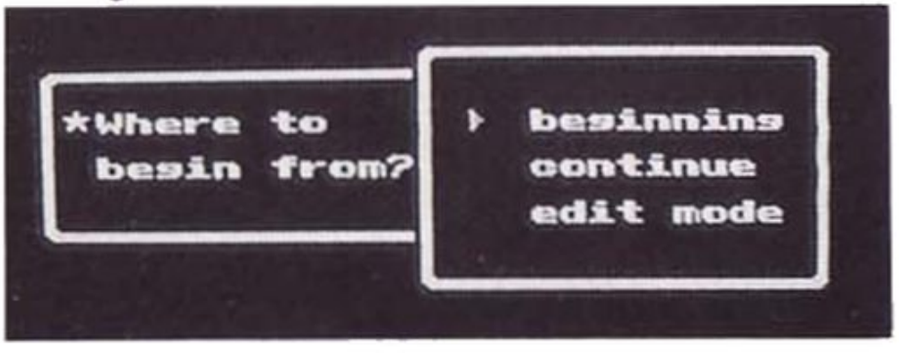
PERO un día...
Apareció el malvado mago Druidle, y lanzó llamas de fuego contra la isla de Coolmint.
Las llamas se extendieron por toda la isla, y poco a poco comenzaron a derretir el hielo hasta que la pequeña isla se encontró en grave peligro.
Las hadas de invierno determinaron hacer algo para salvar su isla, pero no eran lo suficientemente fuertes como para apagar las llamas ellas solas. La reina de las hadas, que conocía los riesgos a los que se enfrentaban las hadas de invierno, llamó a un mago para que luchara contra la magia de las grandes llamas lanzadas por Druidle.

El mago escogido por la reina de las hadas para defender la isla fue Dana. Fue una tremenda sorpresa para todo el mundo. Dana era tan sólo un aprendiz, y contaba con muy poco poder mágico. Pero la reina de las hadas sabía que Dana tenía más inteligencia y valor que ningún otro.
Y la reina entregó a Dana un hielo especial que podría utilizar para apagar las llamas...
"¿Y qué pasó después, abuela?"
"Bueno,... ahí es donde comienzan las aventuras de Dana."

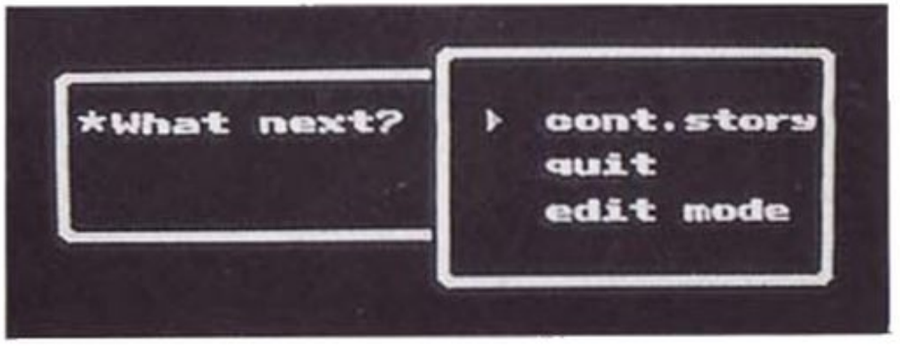
Comienzo del juego

Si pulsas el botón Start mientras la historia aparece en la pantalla de Cinema volverás a la pantalla de título. Vuelve a pulsar Start para comenzar a jugar.

(1) Si no has eliminado ningún "Round" desde que encendiste la consola, aparecerá lo siguiente:



(2) Si has eliminado uno o más "Rounds", aparecerá el siguiente mensaje:



"beginning" – El juego comienza sin que haya sido eliminada ninguna pantalla.

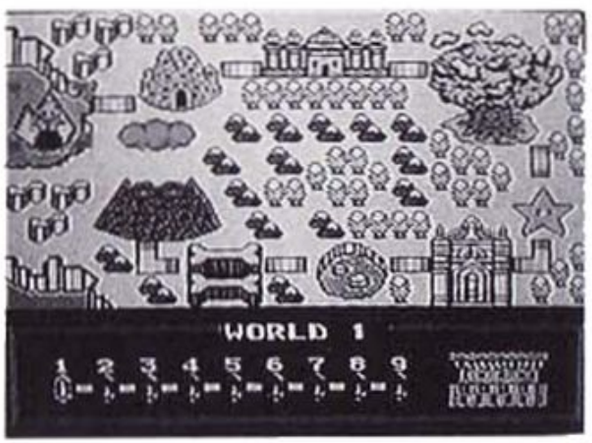
"continue" – Introduce la "MagicWord" para coger el juego desde donde lo dejaste.

"cont. story" – Te devuelve a la pantalla en la que estabas antes de volver a esta pantalla.

"quit" – Todos los "Rounds" eliminados hasta ese momento serán salvados bajo una "MagicWord" Anótala para no olvidarla.

"edit mode" – Pasa a la opción de editar, DONDE PUEDES CREAR TU PROPIO "Round".

* Todas las pantallas de Cinema pueden cancelarse pulsando el botón Start.



Al principio, Dana aparece en la parte superior de la pantalla. Coloca el cursor junto a la palabra que quieras introducir y pulsa el botón Ⓐ. Esto hará que Dana baje hasta el pequeño mapa que tiene debajo. (Pulsa el botón Ⓑ para cancelar este movimiento). Con los brazos izquierdo y derecho del ✚ bloque de control, selecciona el "Round" que quieras y pulsa el botón Ⓐ para que

aparezca la pantalla de rompecabezas. Las pantallas de rompecabezas que hayan sido resueltas cambiarán de rojo a azul.

Entra en un "MagicWord"

Si seleccionas el "MagicWord" que aparece al pulsar "quit", podrás continuar el juego más tarde comenzando desde el mismo punto en que lo dejaste.
Utiliza el + bloque de control para mover el cursor y selecciona un personaje. Entonces pulsa el botón Ⓐ para introducir tu elección. Cuando hayas introducido todas las selecciones, coloca el cursor en "END" y pulsa el botón Ⓐ.
Si aparece el mensaje "Error! try again", comprueba si hay algún error en el "MagicWord". Si pulsas "forth" el cursor avanzará hacia la derecha, y si pulsas "back" se moverá hacia la izquierda. Coloca el cursor donde se halle el error y, una vez corregido, selecciona "END" y pulsa el botón Ⓐ.

El objetivo

Puedes eliminar un "Round" apagando todas las llamas o derrotando a todos los enemigos que aparezcan en la pantalla de rompecabezas.
Cuando hayas eliminado los nueve "Rounds" que aparecen en cada mundo, podrás pasar a la pantalla del jefe de ese mundo. NOTA: Si todavía no has eliminado la pantalla del jefe de mundos anteriores, no podrás pasar a la pantalla del jefe del siguiente nivel.
Si Dana toca una llama, puedes eleccionar "TRY AGAIN" de la ventana que aparece en la parte inferior de la pantalla. También puedes hacer que aparezca esta pantalla pulsando el "botón start".

Si te quedas atrapado en una pantalla de rompecabezas, pulsa Start.

"TRY AGAIN" – Te permite volver a intentar eliminar ese "Round" desde el principio.

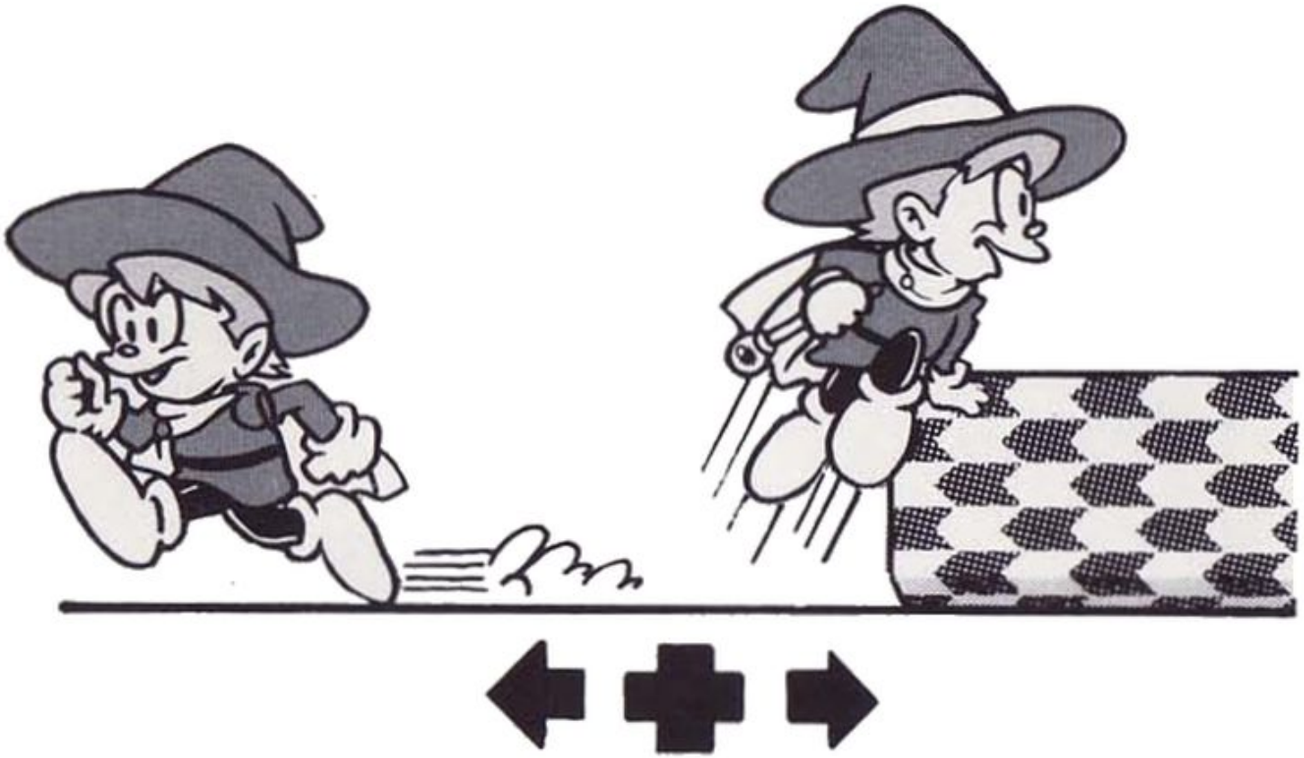
"NEW GAME" – Cancela el "Round" y vuelve a la pantalla de mapa.

Operaciones básicas

Botones Ⓐ y Ⓑ – Crean hielo bajo los pies de Dana en la dirección en la que se mueva. Si ya hay hielo, se borrará.

Si hay objetos a la izquierda o a la derecha del lugar donde se cree el hielo, éste los atrapará. Sin embargo, no atrapará nada que esté encima o debajo.

✚ Bloque de control – Permite a Dana avanzar a derecha o izquierda, empujar el hielo hacia una nueva posición, subirse sobre un bloque o introducirse en una tubería. Los brazos superior e inferior sólo podrán ser utìlizados cuando Dana se encuentre dentro de una tubería.



Dana no podrá saltar. Además, sólo podrá subir un nivel de un bloque por salto. Sin embargo, si eres listo y apilas los bloques de hielo a modo de escalones, podrás completar todos los "Rounds".

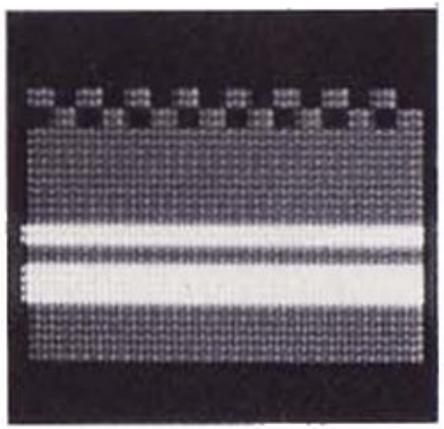
Objetos del juego

1) Hielo (ICE)

Dana puede utilizar su magia para crear o hacer desaparecer un bloque de hielo. Los bloques de hielo creados por Dana y los que ya estaban en pantalla desde el principio del juego pueden ser movidos de la misma manera.
Si empujas un bloque de hielo, éste se moverá hacia los lados hasta colocarse en un lugar donde no haya suelo debajo, con lo cual caerá. Si choca con cualquier cosa mientras se mueve hacia los lados (otro bloque de hielo, una pared o cualquier otro objeto), se detendrá.
Si cae en una llama la apagará, pero el bloque de hielo desaparecerá al mismo tiempo.

2) Llama (FLAME)

Estas son las llamas mágicas lanzadas por Druidle. Hay varios tipos de llamas en los diversos mundos.
Si Dana toca una llama se quemará, y será incapaz de moverse. Si esto ocurre, se abrirá una ventana en la parte inferior de la pantalla, y el jugador podrá seleccionar la siguiente opción, por ejemplo, "TRY AGAIN".
Si una llama se coloca encima de un bloque de hielo, al empujar el bloque de hielo la llama caerá hacia abajo. Si dos llamas se superponen, tendrás que apagar ambas por separado.
No puedes colocar el hielo en el mismo lugar que la llama.



3) Tubería (PIPE)

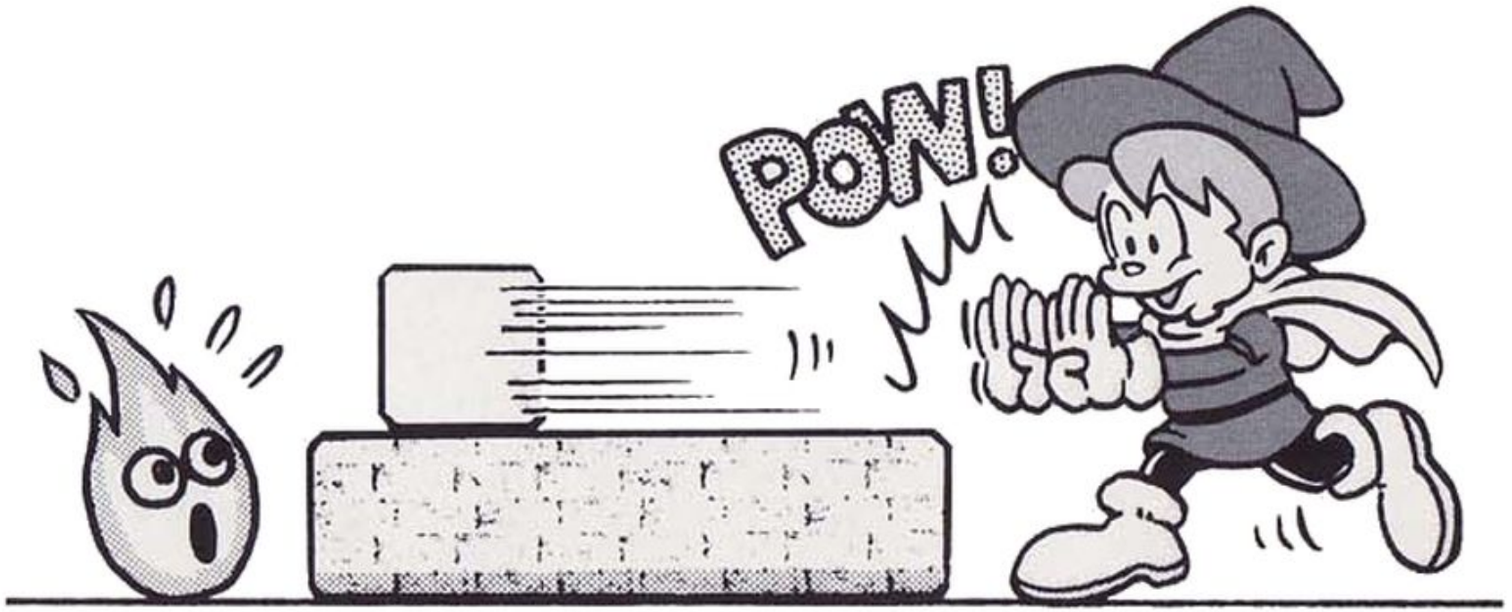
Cuando Dana entre a una tubería, saldrá automáticamente por el otro lado. Pero si la entrada de la tubería está bloqueada, no podrá entrar.
Si la entrada de la tubería está de cara a Dana podrá entrar en ella, pero no podrá subirse encima de la entrada de dicha tubería.

4) Jarra (JAR)

Hay jarras de cristal que contienen un tipo especial de aceite. Las jarras que no están ardiendo se manejan del mismo modo que los bloques de la pared. Si hay una llama sobre una jarra ésta se incendiará. Puedes apagar una llama situada encima de una jarra, pero no puedes apagar una jarra una vez que está ardiendo. Cuando coloques el hielo sobre la llama éste desaparecerá. Además no puedes crear un bloque de hielo sobre una jarra que ya está ardiendo. Si Dana toca una jarra ardiendo se quemará. Si esto ocurre, puedes seleccionar "TRY AGAIN" de la ventana situada en la parte inferior de el "Round". Podrás eliminar el nivel sin quitar ninguna jarra que esté ardiendo. En otras palabras, ino hay modo de deshacerte de una jarra ardiendo!

5) Piedra (STONE)

Estas piedras mágicas negras aparecen en su sitio desde el principio. Si el suelo es de hielo, se deslizarán del mismo modo que los bloques de hielo, pero si el suelo no es de hielo, tendrás que mover un bloque cada vez.
Además, cuando se apague una llama, éstas no se derriten tal y como lo hacen los bloques de hielo, de modo que puedes colocarlas encima de una jarra ardiendo.



¡Enfrentamiento con el jefe enemigo!

Cuando hayas eliminado los "Rounds" 1 al 9 del Mundo 1, se bajará el puente del castillo del jefe enemigo del Mundo 1, lo que permitirá a Dana enfrentarse cara a cara con el jefe enemigo.
En el "Round" del jefe aparecen nuevos peligros, monstruos y fantasmas. Por ejemplo, no podrás acabar con un enemigo que lleve paraguas lanzándole un bloque de hielo desde arriba. Además, cuando caigan llamas desde arriba, podrás apagar esas llamas mágicas cuando suban, pero si el jugador olvida apagar cualquiera de ellas volverán a aparecer en la parte superior de la pantalla y comenzarán a bajar de nuevo. De modo que no te apresures y asegúrate de acabar con todas ellas cuando suban.

*Para entrar en el "Round" del jefe, antes tienes que haber eliminado todas los "Rounds" anteriores. Por ejemplo, aunque hayaś eliminado los "Rounds" 1 al 9 del Mundo 2, no podrás entrar en el "Round" del jefe del Mundo 2 a menos que ya hayas eliminado al jefe del Mundo 1.

EDICIÓN (EDIT MODE)

Si seleccionas **"edit mode"** en la primera pantalla, pasarás a la opción de edición para crear tu propio "Round".

Utiliza el botón Ⓐ para elegir uno de los objetos que aparecen en la ventana parpadeante de la parte superior de la pantalla. (Puedes utilizar el botón Ⓑ para cancelar la selección si cambias de opinión).

***EDIT** – Te permite crear tu propio "Round".

(1) De entre los objetos situados a la derecha tales como "FIELD" y "BLOCK", elige un objeto, que se colocará en la pantalla. Utiliza el + bloque de control para mover el triángulo y pulsa Ⓐ o Ⓑ para efectuar tu elección. Cuando pulses el botón la marca que indica el botón pulsado (Ⓐ o Ⓑ) aparecerá a la izquierda del objeto. Este se convierte en el objeto que aparecerá en pantalla en la escalera (2). Cuando el objeto haya sido seleccionado, pulsa el botón Select.
Seleccionando "EXIT" podrás volver al principio de la opción de edición.

(2) Dentro del cuadrado situado en la parte superior izquierda de la pantalla hay pequeños cuadrados parpadeantes. Colócate donde quieras con el ✚ bloque de control y pulsa Ⓐ o Ⓑ para colocar allí el objeto. El objeto situado en esa posición es el elegido con los botones Ⓐ o Ⓑ. Cuando el objeto haya sido colocado en pantalla, pulsa Select para volver al paso (1) y elegir otro tipo distinto de objeto para los botones Ⓐ y Ⓑ. Sigue haciéndolo hasta que hayas completado tu "Round". Puedes volver al principio de la opción de edición en cualquier momento pulsando Start.

*Precauciones al crear una pantalla

Ten cuidado con los siguientes puntos cuando crees una pantalla:
1) ¡No olvides introducir a Dana en la pantalla!
2) Asegúrate de poner al menos una llama en pantalla.
3) Asegúrate de que los bloques de hielo están unidos de la manera correcta.

Ejemplo correcto:

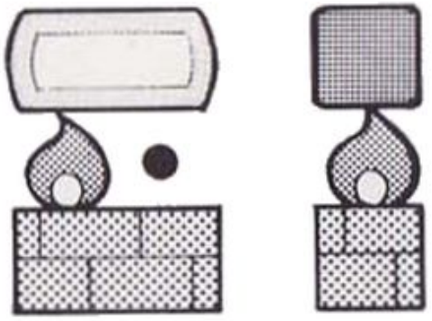
Ejemplo incorrecto:

4) No coloques llamas, hielo o piedras en el aire de modo que estén flotando en la pantalla.

Ejemplo incorrecto:

5) No coloques hielo o piedras encima de las llamas.

Ejemplo incorrecto:



6) No pongas llamas encima de jarras que aún no están ardiendo.
7) No pongas hielo encima de una jarra que está ardiendo.
8) ¡No pongas una llama encima de Dana!

PLAY – Te permite seleccionar una pantalla de rompecabezas creada en la opción de edición.

EXIT – Te devuelve a la pantalla de la abuela.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMORIA

MEMORIA

TECMO™

© TECMO, LTD. 1992

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan